

GIOCHI DI CARTE

BELLISSIMI DI REGOLA,

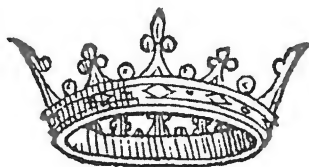
E DI MEMORIA

Con gl'auuertimenti per tutti quelli che giocano à Primera, Cartetta, & altri giochi: con altri giochi piaceuoli, & con secreti particolari da pigliarsi spasso, e piacere ogni Cavaliero.

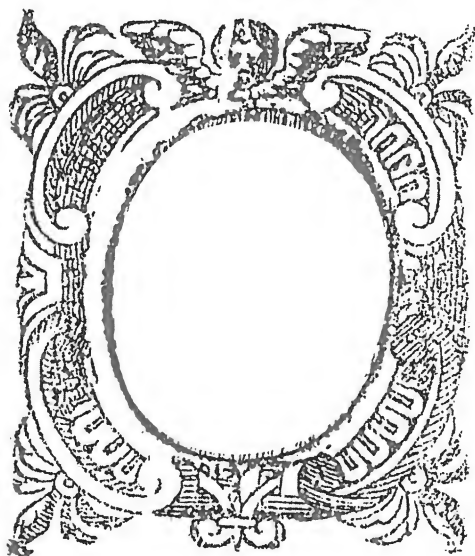
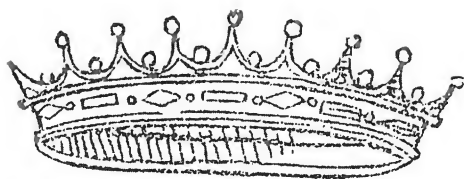
COMPOSTI ET DATI IN LVCE

PER HORATIO GALASSO

D'ARIENZO.



In Venetia 1593.



MIO

ALL' ILLVSTRISS.
SIG. ET PADRONE
MIO OSSERVANDISS.

IL CONTE DI ARIA-
NO.



Appendo quanto
 V.S. sia amator
 di virtuosi, mi è
 per ciò nato de
 siderio come minimo vir-
 tuoso, seruitor suo, prima
 della partēza mia di questo
 Regno, far vn piccolo rac-
 colto delle mie fatiche, e
 darle in luce sotto il chiaro,
 e generoso suo nome Ac-
 ciò da quello illustrato, pos-

fa più volōtieri essere da tut-
 ti aggradito, Si degni dun-
 que V. S. accettar questa
 mia opera, nella quale si cō-
 tiene settāta, in ottanta gio-
 chi di carte, & altri secreti
 piaceuoli, come hà sempre
 colto & aggradito ogni vir-
 tuoso. Essendo certo che la
 grandezza dell' animo suo
 harà più risguardo al dona-
 tore, che alla qualità del pic-
 ciol dono. Fò fine pregādo-
 il Cielo ogni felicità.


D. V. S. Illustrissima

Seruator affectionatis.

Oratio Galasso.

3

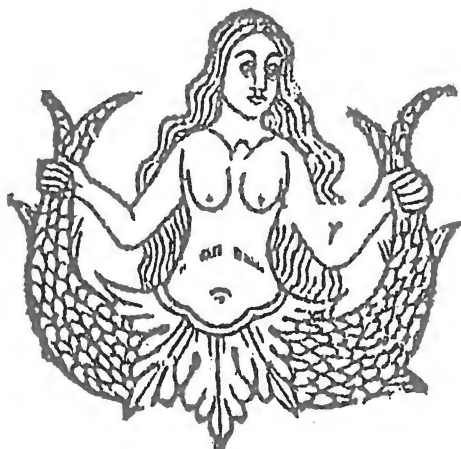
*VN GIOCO DI REGOLA
e di memoria bellissimo per chia-
mare tutte le carte, e non chia-
marne nissuna due volte, e dif-
ferente l'una dall'altra.*

RIMA V.S. scie-
glierà tutte le 4.
sequentie, & le
darete in mano
à quattro perso-
ne, al primo à man dritta da-
rete la sequentia di bastoni,
al secondo le darete spade, al
terzo le darete denari, al quar-
to le darete coppe. E dapoi
comincerete à chiamar Asso
di bastoni, & ve la metterete
in mano scoperta, crescete 4.
punti di più, & chiamate il
cinque di spade, crescete quat

tro punti di più , & chiamate il noue di denari , & ricordateue sempre che viene il noue debbiare chiamare il due della sequentia che seguita appresso , dapoi chiamate il sei , appresso il sei chiamate la donna della sequentia che seguita , chiamarete il tre , appresso il tre , chiamarete il sette , appresso il sette , chiamarete il cauallo , appresso il cauallo , chiamarete il quattro ; però tre cose vi bisogna ricordare per sapere il gioco , sempre che chiamate il noue , chiamarete dapoi il due , sempre che hauerete chiamata la donna chiamarete il tre , sempre che chiamate il cauallo , chiamate il quattro , sempre che

chiamate il Re, chiamate appresso l'Asso della medesima sequentia, talche appresso lo Asso chiamarete il cinque, & di mano in mano moltiplicate quattro ponti più.

Però, acciò che l'intendiate meglio, vedete che ve lo appresento in abaco, appresso.



5. spade	5. coppe
9. denari	9. bastoni
2. coppe	2. spade
6. bastoni	6. danari
Dōna spade	Dōna cop.
3. denari	3. bastoni
7. coppe	7. spade
Caua. bast.	Caua. den.
4. spade	4. coppe
8. denari	8. bastoni
Re di coppe	Re di spade
Affo di cop.	Affo spade
5. bastoni	5. denari
9. spade	9. coppe
2. denari	2. bastoni
6. coppe	6. spade
Dōna bast.	Dōna dan.
3. spade	3. coppe
7. denari	7. bastoni
Caua. cop.	Caua. spad.
4. bastoni	4. dinari
8. spade	8. coppe
Re denari	Re bastoni.

7

Tal che finito che hauete di chiamarle tutte farete alzare, & poi mischiate, però nō sfogliando alla Spagnuola, ma metterete sempre di sopra tutte insieme, dapoi farete cauare vna carta da mezzo à chi vuole V. S. però tutte le carte che sono sotto à quella che lui piglia, tutte insieme le metterete di sopra, & le metterete innanzi che lui tiri la carta di fuori il mazzo, dapoi mentre che lui vede quella che piglia V. S. veda quella di sotto al mazzo, & così saperete che carta hà pigliato, considerando la regola come hauete chiamato le dette carte da principio, multiplicando quattro punti di più, & dopo vi fa-

rete dare quella carta , & la metterete sopra , ò di sotto , & questo indouinare che carta habbia pigliato lo possete fare quante volte volete , dopo farete nominare vna carta à chi volete , & V. S. gli saperà à dire in mezzo di che carta stà , considerando che carta hauete chiamato prima di questa che lui nomina , & così saperete doue stà dall'vna , & l'altra parte , caminando per la regola che hauete chiamato da principio , appresso vedete la prima carta di sopra al mazzo , poi le darete in mano ad vna persona , & così le indouinarete tutte quaranta otto , & fateuele dare ad vna ad vna , mettendole in mano

9
l'vna sopra l'altra scoperte,
dapoì indiuiuatele tutte, fa-
rete vna fila di sei carte in ta-
uola coperte, cominciando
à man manca à metterla ad
vna ad vna, dapoì ne farete
vna fila di sei altre carte simili
à quella, così metterete ad v-
na ad vna alle dette due filare
di carte fin che finiscano tut-
te le carte che saranno in tut-
te dodici montoni, & così fa-
rete finire il giuoco con
ordine che saran-
no dodici pri-
miere sco-
pren-
do-
le.

*A far pensare vna carta da qual
 siuoglia persona, e sapere che
 carta habbi pensato.*

PRima V. Signoria darà le
 carte in mano ad vna per-
 sona, & ditele che pensi vna
 carta dalla parte di sopra al
 mazzo , & che vi sappia à
 dire à quanto numero stà co-
 minciando dalla prima di so-
 pra, & per saper che carta hab-
 bia pensato pigliate le carte
 di man à lui, & vedete che car-
 ta è quella che stà sotto alle
 carte , & dapoi mischiate le
 dette carte, & mettendo di so-
 pra senza sfogliare in mezzo ,
 doppo domandate à quante
 carte habbia pensato , doppo
 che lui hà detto à quãte carte

habbi pensato , voi andate à
 trouare quella carta che voi
 hauete visto di sotto , & come
 l'hauete trouata , da quella
 tornando indietro à quante
 lui habbi pensato la trouare-
 te ; come à dire se lui habbi
 pensato à quattro , la trouare-
 te à cinque , se lui hà pensato
 à cinque la trouarete a sei , cõ
 tandoci quella che voi haue-
 te vista di sotto , & così la po-
 tete far pensare à più

persone con
 l'istessa
 rego-
 la.



*A far pigliare vna carta dal
maŷzo, & ſaper, che
carta ha pigliato.*

PRima V. S. ſcieglierà tutte le quattro ſequētie, primo mettendole per ordine ſi come vedete l'abaco, cominciando à mettere l'aſſo in tavola ſcoperto, & dopoi mettete il 2. appreſſo il 3. il 4. il 5. il 6. il 7. l'8. il 9. la donna, il Cauallo, il Re, tutte d'vna ſequentia, & coſì accommodarete tutte le quattro ſequētie mettendo vna ſopra dell'altra, & queſte l'accommodarete ſenza farle vedere à neſſuno, dapoi fate cauare vna carta da mezzo, & innãti che lui la caui, tutte le carte che

13
sono di sotto à quella che lui
piglia, tutte insieme le mette-
rete di sopra, dipoi mètre che
lui piglia, V. S. veda quella di
sotto, & si per sorte vedete vn
tre sotto, lui hauerà pigliato
il quattro dell'istessa sequen-
tia, dappoi ve la farete dare, &
la metterete sotto ò di sopra,
& così la potrete indouinare
quante volte voi volete.

*A far pensare quante volte vuole
beuere à pasto vna persona ò
quante volte habbi usato con
vna donna ò volesse starci vna
notte.*

S Cieglierà prima V.S. diece
carte, così come vedete lo
abaco, cominciâdo dall'Asso

il 2. il 3. il 4. il 5. il 6. 7. 8. 9.
 & Donna, & ne farete vn cir-
 colo, cominciando à man di-
 ritta à mettere l'Asso, & di ma-
 no in mano tutte l'altre coper-
 te, e dapoì addimandi V. S.
 quante volte vuol beuere ò
 quante volte vorria vsare con
 vna donna, & dapoì che lui
 ha pensato, ditegli che tochi
 vna carta del circolo, & auer-
 tite che ogni carta haue il nu-
 mero suo, se per sorte tocca
 il dicce fattele contare infino
 à vent'vno mettendoe quel
 numero che lui ha pensato,
 cominciando da quella che
 tocca, se tocca il noue fatele
 contare infino à vinti, se toc-
 ca l'otto infino à dicenoue, se
 tocca il sette infino à dicidot-

15
to, & così di man in mano vn
ponto manco, talche il man-
co numero è dodici se tocca
l'Assò, però fatelo sempre con
tare à man dritta da riuerscio
& dopoi che hauerà contato
à quella carta che lui finisce
quanti punti che sono
sotto à quella, tan-
te volte lui
hauerà
pen-
sato da be-
uere.



*A far pensar vna carta, &
indovinarla.*

PRima V. S. pigliarà quindici carte, e datele in man à qual persona voi volete che la pensa ò le buttate in tauola scouerte, & ditegli che pensa vna carta, & dapoì pigliate le quindici carte in mano, & fate tre montoni cominciando à man m̃ca à metterle in tauola scoperte l'vna sopra dell'altra, che son cinque carte per montone, e dapoì addo mandate à quello che là pensata, in qual mōtone stà quella carta che hauete pensata, in quello montone che dice lui che stà la carta p̃sata, lo metterete in mezzo delli dui altri

montoni, & così farete dui al
tre volte che sono tre volte in
tutto, sempre addomandan-
do in che montone stà la car-
ta che hauete pensata, sempre
mettete in mezzo delli dui al-
tri montoni, dapoi fatte tre
volte la regola, vedete che al-
la o taua carta stà quella che
lui haue pensata, tal che se ri-
troua in mezzo delle quinde-
ci carte, & con la medesima
regola lo possete fare, cō qual
siuoglia numero di carte, pur
che siano spare.

*Il giuoco da far pensare la car-
ta à più persone.*

F Acci V. S metterete tutte
quelle persone vna ap
B

presso all'altra che fate penfare le carte, prima mettete tutte le carte in tauola, & che ognun di quelli pigliano tre carte per vno, dappoi ditele che ognun pensa la sua carta in quelle tre che tiene in mano, dappoi che l'hanno pensata, cominciate à man manca à faruene dare vna per vna, & ve le metterete in man l'vna sopra dell'altra scoperte, dappoi tornate à man manca, & fateuele dare ad vna ad vna p fin che finiscano, dappoi farete tre filere di carte per trauerso, cominciando pur à man manca, & ogni fila mettete tante carte quante persone l'hanno pensata, pigliando di sotto, dappoi addomandate al

primo à man diritta, à qual di
 queste tre filere stà la carta
 che voi hauete pensato, &
 quella filera che lui dice che
 stà la carta pensata, sarà la pri-
 ma à man manca di quella fi-
 la, dapoi addomandate allo
 secondo à che fila stà la carta
 pēsata, li darete la secōda pur
 à man manca di quella fila, &
 così ancora al terzo le domā-
 darete à che fila stà, li darete
 la terza à man manca, & così
 di mano in mano le indoui-
 narete à tutti, talche la pon-
 no pensare sedici persone lo
 più, pigliando tre carte peru-
 no, & con la istessa regola le
 ritrouarete a tutti.

*Il giuoco da indouinare quanta
punti sono di sotto à tre
montoni di carte.*

PRima V. S. darete le carte
in mano ad vna persona,
& diteli, che cōta sopra à quel
lo punto, che è a quella carta,
come à dire si è vn cinque, di
ca cinque, si è vn sei dica sei ,
si è vn sette dica sette, si è vn
asso dica vno , & che la metta
in tauola coperta, & tutte l'al
tre si contano vna per vna in
fino à quindecì, & così farete
fare tre montoni , però inse-
gnateli come hà da fare que-
sti tre montoni , & dopoi vi
scostate, & per sapere quanti
punti sono sotto à quelli tre
montoni, fateue dare le carte

che restano , & contatele vna per vna quante carte restano, tanti punti sono sotto , contando quelle che restano secretamente.

Il giuoco da indouinare tre carte di sopra à tre montoni.

PRimo V. S. mesca le carte, vedendo quella di sotto destramente , & la metterete di sopra , dopoi fatene fare tre montoni in tauola, & dopoi ditele che volite indouinare quelle tre carte di sopra, & la prima chiamate quella c'hauete visto, però nō pigliate quella , pigliarete vna di quell'altri montoni, & secondo è quella che pigliate, così

chiamate l'altra, talche l'ulti-
ma c'hauete da pigliare, sarà
quella che hauerete visto da
principio, & così l'indouina-
rete tutte tre.

*Il ginoco di dare vna carta in ma-
no à chi voi volete, & do-
poi sarà vn'altra.*

PRima V. S. pigliarà vn'oc-
chio del noue dinari, &
tagliatelo tondo, & con vna
ponta di temperino ne leua-
rete il cartone, & dopoi pi-
gliate il Re di coppe, & poni-
teci quell'occhio de dinari, &
ontate con vn poco di feuo
sopra alla coppa del Re, & do-
poi mostrate la carta à chi vo-
lete, che diranno che è Re di

23

denari, & ci la darrete in mano coperta, & stennendo la mano lui, tirarete quell'occhio destramente, & così si fẽ farà che sia Re di denari, & farà Re di coppe. Però se lo volete fare più bello, mettete innante il tempo il Re di denari in qualche parte, ò fuor di vna finestra, ò sopra à ciascuno, acciò quando quello non si troua il Re di denari apposticcio, possete dire, vedete che sta douc l'hauete posta.

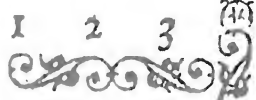
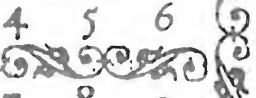
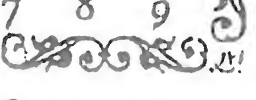
*Il secreto di conoscere le carte, &
non vederle.*


PRima V.S. le segnarete cõ l'ongie, ouero premerete con vn puntal di strenga tut-




te quelle carte che voi volete conoscere, dopoi meschiate, ò farete mescare quanto volete. che la conoscerete tenendo le carte in mano, & cacciando le carte ad vna ad vna cõ le ventricelle delle dita conoscerete il segno ch' ci hauereie fatto, senza vederle, & a questo ci starete accorti giocando con altri, per non esser rei gannati.

vn ginoco de abaco bello.

Pigliarete V. S. noue carte tutte d'vna sequentia cominciando dall'asso, insino al noue, & le metterete secondo vederete quest'abaco, do.




 poi dite à chi
 volete fare il
 giuoco, che fac
 cia dire quin
 deci punti per
 ogni verso que
 ste noue carte, & datili tempo
 quanto volete, che non lo po
 terà fare, & per farlo V. S. lo
 accomodarete secōdo vedete
 l'abaco appres
 so. Et così sarà
 no quindecì
 punti per ogni
 verso, & gua
 state subito le
 tre file di carte che nel ciuno
 lo saperà fare.



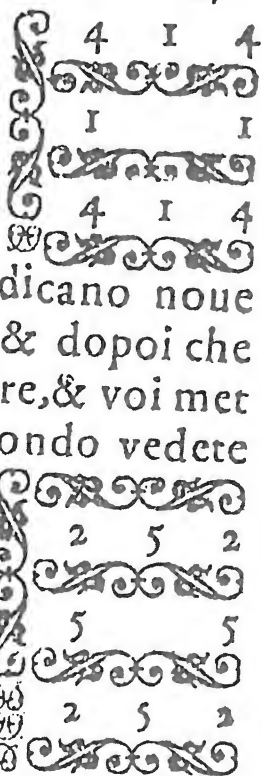
6	1	8
		
7	5	3
		
2	9	4
		

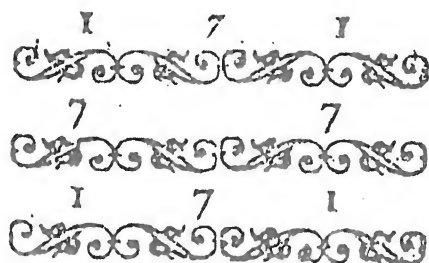


*Vn'altro giuoco de abaco
bellissimo.*

Primo V. S. pigliarete vintiquattro carte, ò brecce, & le metterete secondo vedete l'abico, dite
 à chi volete, leuate quattro carte da questi montoni, & fate che dicano
 noue per ogni verso, però nõ voleno essere più di otto montoni, però ad vno montone possete mettere più carte, che ad vn'altro, & dopoi che hanno contrastato vn pezzo, & che non lo ponno fare, & voi per farlo le accomodarete le carte ò brecce, secondo vede-

retel'abaco, &
 dopoi pigliate
 otto carte, & di
 teli che le met-
 ta alli stefsi mō
 tonini, & che dicano noue
 per ogni verso, & dopoi che
 non lo poterà fare, & voi met-
 tete le carte secondo vedete
 l'abaco, & do-
 poi piglia quat-
 tro altre carte,
 & ditele che le
 metta all'istefsi
 mōtoni, & che
 dica pur noue per ogni verso.
 & vedendo che non lo pon-
 no fare, & voi fatelo secondo
 vedete l'abaco, che sequiterà
 appresso.





*È n'altro giuoco d'abaco bellissimo
à fare mettere tre cose in tauo-
la differente l'una dall' altra,
come à dire vna cinquina, un
mezzo carlino, & un carlino,
ouero tre altri segni differente
l'vno più grande dell' altro.*

Primo V. S. pigliarete vin-
tiquattro faue, ò carte, do-
poi le metterete in tauola, do-
poi fate mettere tre persone
innanzi à voi, l'vno accosto
all'altro, al primo à man m̃a-
ca li darete vna faua, al secon-
do ci ne darete due, al terzo

tre, dopoi mettete le tre cole
differente in tauola, & dite à
quelli tre che ogn' vno se pi-
glia vn segno di quelli per
vno di quelli tre, dopoi dite-
le a quello che ha pigliato il se-
gno piccolo, piglia quattro
volte tante faue, quante n'ha
ue in mano, come à dire se ne
hà due in mano, ne piglia ot-
to altre che son diece in tut-
to, dopoi dite chi ha pigliato
il segno grande, piglia altre
tante faue, quante ne tiene
in mano, dopoi dite, chi tie-
ne la cosa mezzana, ne piglia
due volte tante, quante ne
tiene in mano, come à dire, si
ne tiene tre, ne piglia sei altre
che sono noue in tutte, & inẽ
tre dite tutte queste cose, non

ſtate preſente à loro , & quan
 do voлеſſe indouinare che hà
 pigliato la coſa piccola , & la
 mezzana & la grande, vedete
 che le più faue che ci reſtano
 ſaràno ſette, & le manco vna,
 & per indouinare chi hà pi
 gliato le tre coſe differente, ve
 dere in queſte ſette caſelle che
 come ſtanno le tre lettere , &
 à coſì ſtanno li tre ſegni che
 hanno pigliato l'oro, come à
 dire ſi reſtano vna faua in ta
 uola , vedete alla prima caſel
 la che la prima lettera che è A
 ſignifica, la coſa grande, talche
 l'haue il primo à man manca,
 l' e, ſignifica la coſa mezzana,
 l' i, ſignifica il ſegno piccolo ,
 talche ſi reſtano tre faue, vede
 te alle tre caſelle, che come ſtā

no quelle tre lettere, così³¹ te-
 neno loro quelle cose nasco-
 ste, talche à mano à mano quã
 te faue restano à tante caselle,
 potrete vedere, che così co-
 me stanno quelle tre lettere,
 così stãno quelle tre cose che
 hanno nascosto loro.



*Auertimenti per quelle persone,
che giocano à primera.*

AVerta V. S. che alli pizzi delle certe ne soleno tagliare con vna forbicetta vn poco dall'vno, & l'altro canto, cioè tre sequentie di carte & ad vna non la tagliano niēte, talche giocando conosceranno tutte le carte.

Vn'altro auertimento per il giuoco di primera.

VEda V. S. che sogliano con la penna ingrossare le righe di sopra le carte, & altri l'affottigliano con vn tēperino, in diuersi luoghi; delle carte, talche à così conosce-

33
rà tutte le carte, & con il rité
go lui sfoglierà la carta , & ve
ne darà vn'altra, & non vi da
rà quella che conosce hauendola
segnata, seruēdo per lui.

Vn'altro auertimento di primera.

A Verta V. S. che le carte
non siano vna più liscia
dell'altra , perche essendo co-
sì facendo voi le carte se tene-
rà à primera, ò à flusso, facen-
doue mescare, vi farà dare di
sotto senza alzare, perche di
quelle che vorrà seruirse sarã-
no lisce, & l'altre ruzide, che
sempre che mescarete anderà
la carta più liscia di sotto.

Vn'altro auertimento di primera.

VEda V. S. che non vi ac-
chiana le carte d'vna se-
quentia, & facendo voi le car-
te, hauendo bisogno lui vna
di quelle, vi farà meschiare, &
s'alzerà vna di quelle.

Vn'altro auertimento di primera.

AVerta V. S. che il gioca-
tore nō tenga qualche
compagno à lato à V. S. à ve-
deru le carte, che con segni
de mani, ò con l'occhio, ò cō
li piedi, ò altri segni non auer-
tisca chi gioca con V. S. le car-
te che tenite in mano, che nō
facciate vedere le carte se nō
à vostri amici.

Vn'altro auertimento di primera.

A Verta ancora V. S. che non giocate con qualcheduno che tenga qualche anello doue sarà vn specchio piccolo in forma di pietra, che facilmente potrà vedere che carte viene.

Vn'altro auertimento di primera.

A Vertirà V. S. ancora che le carte non siano ne lōghe, ne larghe più vna dell'altre, che giocando s'alzarà doue vorrà, quando ne hauerà di bisogno. Et questi sono auertimenti del giuoco di primera & questi sono non per operarli, ma p starci auertiti.

*Avvertimenti per il ginoco della
Cartella.*

VEda V. S. che sogliono fare li Re più langhi del l'altre carte, & quando quel che sà il secreto tiene le carte in mano, le posarà in tauola giuste, & si farà alzare il Re che è più largo, tanto più si se l'intende con quello che hà d'alzare, & lui con vn ritengo butterà vn'altra carta in tauola, & dopoi parate le poste, lui farà incontro cō il Re. Di più vedete che le zare sogliono essere più lunghe del l'altre, & toccando ad alzare à chi sà il secreto, vi ammasserà d'accordo, talche la prima carta che buttarete in ta-

uola farà zara , & se voi ³⁷ l'am-
massarete d'accordio , lui at-
topperà , perche s'alzerà il Re
essendo più largo dell'altro ,
che con le vètre celle delle de-
ta vâ tastando il Re,ò la zara,

*vuertimento per quelli che gio-
cano à scassa quindeci .*

A Verta V.S. che li cinque
quattro, tre, ò due, nō
siano segnate con l'vngie dal
la parte di fora, che responda,
no dentro , ò tagliate con le
forbicette dalli pizzi, & le co-
noscerà à vista , ò al tatto , &
così non anderà mai fora per
che conoscerà le poche , & le
figure.

*Auertimento per il giuoco del
Trionfello .*

A Verta V. S. che l'assi, & li Re non siano più larghi l'vno dall'altro, che voltando, ò alzando non si piglia l'asso, perche è più largo & così ancora doue serueranno l'assi, li Re, ò altre carte segnalate.

*Auertimento per il giuoco del
trenta, & quaranta .*

A Verta V. S. sempre alle mani del giocatore per li bocconi, li quali farà mettendo con vna mano le carte in tauola, & con l'altra tenerà vn quaranta, ò tent'v.

no , appoggiata allo canto della tauola, ò seggia, ò altro loco , & dopò che hauete alzato deſtramente con darue parole le metterà ſotto , & cominciando à contare, ve darà quaranta .

*Vn giuoco di carte belliffimo, che
quattro carte diuentano
de vn'altra ſorte .*

PIgliarete V.S. quattro Re differenti , & farete vedere che ſarà primera, guſtandole à modo di primera , dopò le farete vedere dall'altra parte, che tutte ſaranno d'vn modo, però auertite che biſogna farle fare à poſta , & con l'orna come ſono l'altre car-

te, & l'istesso ancora potrete fare con quattro sette, che dall'altra parte parerà vn flusso maggiore, & con vna carta potrete fare vn'altro gioco facendole pegnere d'vn modo dall' vna parte, & d'vn altro modo dall'altra parte.

*Vn gioco bellissimo da separare la
rena negra dalla bianca.*

F Rimo V. S. pigliarete vn ditale d'arena negra, & vn'altro di bianca, & mescicrete insieme sopra vn foglio di carta, dopoi qualsiuoglia persona non potrà separarla & V. S. con vn cortello calamitato taglierà per mezo dell'arena, che la negra venerà

con il cortello, & la bianca
resterà, & farete due, ò tre
volte così, che vederete l'ef-
fetto.

*Secreto di spaccare una moneta
per mezzo.*

Piglierà V. S. solfero pisto,
con vn poco di carbone
pisto, & mesticarete ogni co-
sa insieme, dopoi pigliarete
vn cortello, & impizzatelo
con il taglio à basso in vn can-
to di tauola, dopoi mettete
quella moneta al cozzo del
cortello, & mettete carbone
pisto, & solfo sopra la mone-
ta, tanto quanto la coprete,
dopoi pigliarete vna candela
di cera allumata, & tenetela

sotto la moneta , che il solfo s'appiccherà , & dopoi che vedete che il solfo è abrugiato, lassate cascare in terra la detta moneta, che si spezzerà per mezo .

Vn secreto bellissimo da friggere sopra vn foglio di carta, pesce, ò vna frittata, ò qualche volete sopra alla brasa accesa.

Pigliera V. S. vn mezo foglio di tarta, ò la metà di mezo foglio , & ci farete vna piega quanto vn dito grosso à torno à torno , come fosse vna padella, che mettendoci l'oglio dentro non caschi , & l'oglio lo metterete insino alla metà di quella piega , & cō

due acine di sale con queste quattro lettere z. m. p. f. scritte dentro alla detta carta, & vederete bollire l'oglio, & voi soffiarete à torno à torno, & così cocerete qlche vi piace.

*Vn gioco bellissimo d'un ouo, con
un filo rauogliato posto nel
le bragie, ardersi l'ouo
& non il filo.*

Scriua V.S. le dette quattro lettere, z. m. p. f. sopra d'un ouo, & rauogliato con il filo, & ponetelo dentro le bragie accese, chè l'ouo s'abbruggierà, & il filo nò, però si deue auertire che l'ouo non si faccia totalmente finire di abbrugiare.

*Vn secreto bellissimo da leuare
vna stella da fronte ad vn
cauallo, ouero vn se-
gno bianco dalli
piedi.*

Piglia V. S. scorze di noce,
verde, pistatele, & fatele
lambicare, & di quell'acqua
ne pigliarete vn bicchiero, &
mesclatela con vn poco de
vitriolo pistato dentro vn pi-
gnatello posto al foco, & da-
toci doi bolli, dopoi con vna
spogna legata ad vn bastonci-
no bagnarete al detto segno
per due, ò tre matine, che si
vederà l'effetto, non maneg-
giandola con le mani, che re-
staranno negri.

*Vnſocreto bello, à fare che vn
homo non poſſa man-
giare.*

Piglia V. S. ſorue acerue,
& fatele ſeccare dētro ad
vna pignata coperta appreſ-
ſo il fuoco, & farete ſinouere
la detta pignata, ò le farete
ſeccare dentro ad vn forno,
dopoile farete piſtare ad vn
mortaro ſottilmente, dopo
pigliate radiche d'aronna, la
quale teneno l'erbaioli, & la
farete piſtare medeſimamen-
te ſortile, dopo pigliarete
mezo cocchiarello dell'vna
poluere, & mezo dell'altra, &
la metterete tutte inſieme dē
tro vn fiaſco, & appreſſo ci
metterete il vino, però ſi vole

te fare la burla la sera, metterete insieme il vino cō la poluere dalla matina, & dopoi che hauerà mangiato qualche cosa quello che volete fare la burla li farete dare da beuere, di quel vino, ma che il vino sia rosso, & buono, acciò che il beua più volentieri & dopoi che hauerà beuto lo intertencrite vn credo senza farlo magnare, che tra tanto le stringerà lo cannarone, perche se magnasse subito, non faria così l'effetto, & volẽdolo far magnare, li farete tenere in bocca vn poco d'acqua de rosa, & dopoi farcela beuere, & così potrà magnare quanto li piacerà à suo piacere, senza pericolo alcuno.

*Secreto per mantenere li frutti
freschi tutto l'anno.*

Piglierà V.S. li frutti, & in
uoltateli con la creta, &
metteteli all'humido, & quā-
do li volete pigliare, li troua-
rete freschi, più verdi che quā-
do ce li hauete posti.

*Secreto per far fuoco, che abru-
gia dentro l'acqua.*

Piglierà V. S. calce viua,
gomma arabica, solfo, &
oglio di semmente di lino tã-
to dell'vno, quanto dell'al-
tro, & mescolate ogni cosa
insieme, & fatene vna palla,
& buttatela sopra l'acqua che
abruscherà benissimo.

⁴
*Sec cto per dare il colore à cose
 indorate.*

Piglia V S. solfo an. iij. tar-
 taro drag. meza, curcu-
 ma drag. iij. sal comune drag.
 meza, lūne di rocca drag. me-
 za, con vn poco di zaffarana,
 & dopò piglia orina, & ogni
 cosa fatec le lollire dētro vna
 cazza, di rame, ouero vna pi-
 gnata, all'vltimo metterete la
 zaffarana, & la curcuma, &
 quando bollerà, metterete lo
 tartaro, & fate che bolla an-
 cora per vn poco, & dopò pi-
 gliate quella cosa, che volete
 colorire, & la legarete cō vn
 filo, calandola dentro à det-
 ta compositione, & lassarcela
 stare per vn Pater noster, &

poi la metterete dentro vna
scotella d'acqua fresca, & ve-
derete che sarà colorito benif-
simo .

*Secreto per fare che vn Capone
allessato , ò à rostito faccia
vna vampa eccessiva.*

D Opò che V.S. hauerà fat-
to cocere vn Capone, ò
à lessò, ò a rostito, l'ongerete
così caldo con acqua vita, &
lo metterete, in tauola, & quã-
do lo volete tagliare, farete in
modo, de stramente che la vā-
pa della candela tocchi sotto
al detto Capone, che subito
alzerà vna gran vampa, che
tutti i circostanti resterãno
marauegliati.

*Secreto da far venire vna St el'
bianca nel fronte ad vn
Cauallo .*

PRima V S. farà radere nel fronte del Cauallo, tanto quanto vorrete, che vëga grã dela stella, & dopoi pigliarete vn pane di farina d'orgio caldo si come viene dal forno & spaccatelo per trauerfo, & bagnatelo con suco di cipolla squilla, & ponetelo sopra doue è raso, & legatelo per infino che è caldo, & come è freddo lo leuarete, & ci metterete l'altro caldo, più volte, che vederete l'effetto.



*Secreto da fare caminare vn ouo
per la camera.*

Pigliarete V. S. vn'ouo , & ci farete vn buso dall'vna & l'altra banda , & con il zoffio ne farete vscire tutto quel di dentro, dopoi pigliarete vn scarafone , & lo metterete dētro ad vn di quei busi , & l'appilarete cō la cera bianca tutti dui li busi , & lo tenerete da parte, poi per fare il gioco, direte, venga vn'ouo, & portandoui l'ouo destramente lo cābiarete, & direte, io voglio far caminare questo ouo per la camera, lo metterete in mezo della camera, ci accostarete la candela, che il scarafone à comincierà à caminare dentro

la scorza, & l'ouo anderà caminando per la camera.

*Segreto da fare andare vn'ouo
in alto.*

Pigliarete V. S. vna medel
ma scorza d'ouo, & da vna
parte l'atturarete cō la cera
bianca, & dall'altra parte
ci metterete quanto vna coc
ciola di noce di ruggiada in
tempo di estate, & si cogliera
detta ruggiada con vn piatto
& vn bastoncino, battendo
l'herba, & con vn mortillo se
metterà dentro detta scorza,
che sia la scorza piena meno
della metà, poi l'atturarete cō
cera bianca, & ve lo metterete
nella sacca, & dite venga

vn'ouo , & direte voglio che questo ouo vada in alto , che non si veda più, & con questo lo cangiarate, stipando il bono , & posando quello con la ruggiada , & lo metterete sopra vn tigolo , che fra mezo quarto d'hora se vederà sagli- re in alto , che la sfera del So- le tirerà à se la ruggiada, & an- derà l'ouo in alto .

Secreto da mettere vn'ouo den- tro vna carrafa con il collo stretto .

Metterà V. S. l'ouo am- mollo nell'aceto forte vn giorno inanzi , dipoi con le mani l'affottigliarete come vna pasta , & lo metterete den

tro la carrafa, dopoi volendo lo far tornare come era primo, ci metterete dentro acqua fresca.

Secreto da scriuere una lettera intorno ad vn'ouo, & non sia conosciuto.

Scriuerà V. S. intorno ad vn'ouo con aceto forte, di poi metterete à bollere l'ouo che dia quattro, ò sei bolli, che l'aceto penetrerà dentro al bianco dell'ouo, però fate che l'ouo sia tosto, che da fuori non si conoscerà, & al bianco se vederãno le lettere, che si potranno leggere benissimo.

55

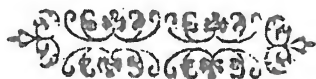
*Secreto per mandar una lettera
in vn fazzoletto, che non
sia conosciuta.*

Pigliarete V.S. vn foglio di carta bianca, & ci strecarete vn poco di finetto, & di poi metterete il foglio della carta sopra il fazzoletto bianco, & sopra dell' istessa carta scriuerete con vn palicco, di poi piegate il fazzoletto, & mandatelo, che non si conoscerà niente, però quella persona che legerà, bisogna che pigli della terra, & che la butti per il fazzoletto, & così legerà tutte le lettere.



*Secreto da far scriuere vn verso
ad vno, & saper quel che
hà scritto.*

PIgliarete V. S. vn foglio di carta, & dalla parte di dētro lo strecarete con vna mistura di cera bianca, & siuetto tutti doi incorporati insieme in vn pignatello, dipoi metterete vn'altro foglio netto dentro, dipoi farete scriuere vna polisa, & pur sotto sarà stretcata la detta mistura, dipoi domandate il foglio bianco, & per saper la detta polisa, che dice, ci buttarete poluere sotile per sopra, & così leggerete tutte le lettere.



*Secreto per mandare vna lettera
bianca scritta, & non si co-
noscerà niente.*

S Criuerà V. S. con vn palic-
co bagnato al fuoco di lo-
mincello, ouero orina, che
non si potrà leggere, & volen-
dola leggere, la metterete dē-
tro l'acqua chiara, che la lette-
ra diuenterà negra, che si po-
trà leggere.

*Secreto da scriuere vn foglio bian-
co, & non si conosca
niente.*

F Arete pigliare V. S. quan-
do sarà il tempo vn pu-
gno di lucciole, & le fate met-
tere dentro ad vna pezza di

tela lasca , & l'astringerete di modo, che n'escà del sucò, & con quel sucò scriuerete con vna penna, che non si conoscerà niente, & per possarla leggere, bisogna andare à leggerla in vno loco più oscuro che sia possibile, che si leggerà benissimo .

*Secreto da far diuentar vn homo
bianco, negro come vn
schiano .*

PIgliarete V. S. quando è il tempo , scorze di noce verde, & ci farete dare vna pistata in vn mortaro , dopoi le metterete ad vn vaso di lambicco , & di quell'acqua che vscirà , ne farete lauare alcu-

no, & per non buttare detta acqua, si potrà lauare in vn bacile, acciò possa seruire per vn'altra volta, che fra vn mezzo quarto d'hora diuenterà negro come vn moro.

*Secreto da far adormentare le
persone quando saranno
à tauola à magnare.*

Pigliarà V. S. l'herba detta Cauallina, vn poco di poluere di papagno, & ponetela dentro vn fiasco in infusione lasciandola stare per due hore, poi colarete il detto vino & lo farete dar à beuere à chi volete, che subito si adormenterà, & volendolo risuegliare li bagnarete il frōte cō aceto.

*Secreto da far cantare vn Gallo
tutta una notte.*

F Accia V. S. pigliare aloè,
garofali, & corno di cer
uo, onza vna, & farete ogni
cosa in poluere, poi distempe
ratela, & ongetele la cresta,
che canterà tutta la notte.

*Secreto per far vna pietra che
arderà senza fuoco.*

F Accia V. S. pigliare cala-
mita, solfo, calcina viua,
pece, biacca, an. drag. 3. aspal
to drag. 3. fatene poluere, &
mettetele in vna pignata ben
ferrata, & fateci foco sotto à
poco à poco, tanto che diuen
ta vna pietra, poi quando ci

vorrete appicciare il foco fregatela bene cō vn panno, che se impiccerà subito, & quando lo vorrete ammorzare, sputareci sopra, & mettetela in loco humido.

Secreto bellissimo da far squagliare vitari.

Piglia V. S. meza onza d'argento viuo, & menza onza di stagno, dopoi pigliarete vna lucerna di creta noua, & metteteci dentro l'argento viuo, insieme con il stagno, & mettetelo sopra à quattro carboni accesi, tanto quanto se squaglia, & con vno bastoncino mesticarete dentro la lucerna l'vna, & l'altra mestura,

dopo pigliarete vn piatto cō-
vn poco d' acqua dentro , &
buttatoci l'argento viuo, con
lo stagno, subito che lo leua-
te dal fuoco, & dopo piglia-
te dui schiacchetti di cartapic-
coli, tanto l'vno, quanto l'al-
tro , & con vn poco di colla,
le incollarite tutti insieme ad
vno pizzo, dopo vno schiac-
chetto , ne piegate da vna
parte, & dall'altra parte piega-
te l'altro schacchetto , dopo
da vna parte ponerite l'argen-
to viuo con lo stagno , tanto
quanto parerà à voi , che sia
quãto ad vno tarì, dopo pie-
gatela, & lassatela stare, & quã-
do volete fare il giuoco, vi fa-
rete dare vn tarì, & lo ponere-
te à quello schacchetto doue

non stà la mēstura, & piegandola, direte io voglio che questo tarì diuenta squagliato, & così quando aprendo la parte doue starà la mēstura, & parerà vn tarì squagliato.

Il gioco da dare due monete à due persone, & farle che si trouano tutte due in mano à vna persona.

PRimo V.S. piglia vn fazzoletto, & ad vn pizzo ci coserite vna pezzolla sottile cō vna moneta dentro tãto grãde, quanto vna di quelle due, & le tenerite alla sacca, poi pigliarete due monete insieme cō quel fazzoletto, & lo darete in mano a vna persona, fingendo di ce mettere vna di

quelle due monete in mezzo
 del fazzoletto rauogliato, &
 ci metterete quella che stà co-
 suta, facendola toccare, dopò
 pigliarete vn'altro fazzoletto
 & ci metterete tutte due le
 monete rauogliate de strame-
 te, che nō si sentano che siano
 due, & fatele tenere in pugno
 acciò che si vedono per che se
 penseranno che ne habbate
 poste vno à vno fazzoletto, &
 per fare il gioco, direte voglio
 che tutte due le monete che si
 trouano dentro ad vn fazzo-
 letto, & pigliarete il fazzolet-
 to deue stà la moneta cosuta
 da vn pizzo, scotolandolo, di-
 cendo, quà non ci è niente, ve-
 dete che li trouate tutte due
 dentro l'altro fazzoletto.

I L F I N E.